UNDER A KILLING MOON

Deutsche Anleitung

DIE INSTALLATION

Das Programm benötigt folgende Hardware-Konfiguration:

- 386DX-Prozessor mit min. 25 MHz (486DX2/66 oder Pentium empfohlen)
- 4 MB RAM (besser sind 8 MB, und am schnellsten geht's mit 16 MB)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- 8 MB freier Platz auf einer Festplatte.
- CD-ROM-Laufwerk Single Speed (besser: Double Speed oder Triple Speed)
- VESA-kompatible Grafikkarte (am besten mit Local Bus VLB oder PCI), die 640x480 Punkte in 256 Farben darstellen kann. Auf der ersten CD befindet sich ein Programm mit dem Namen „SETVESA.EXE", mit dem Sie prüfen können, ob Ihre Karte bereits kompatibel ist oder ob ein spezieller Software-Treiber geladen werden muß.
- 8-Bit-Soundkarte (besser 16-Bit-Soundkarte)
- Maus mit Microsoft-kompatiblem Treiber.

Ein Teil der Daten von „Under a Killing Moon" muß zunächst auf die Festplatte kopiert werden. Legen Sie dazu die erste CD (Disk 1) in Ihr Laufwerk, wechseln Sie im DOS (z.B. mit **D:**) auf das CD-ROM-Laufwerk und geben Sie: **INSTALL** ein. In allen nun folgenden Einstellungsmenüs können Sie mit der Maus direkt das gewünschte Feld anklicken.

Im ersten Menü sehen Sie im Feld „DRIVE", welche Festplatten mit welchen freien Kapazitäten für die Installation zur Verfügung stehen. Im Feld „PATH" können Sie das vom Programm vorgeschlagene Installationsverzeichnis (in der Regel „C:\MOON") abändern. Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie auf „OK" und das Programm kopiert die benötigten Dateien von CD auf Festplatte. Sollte das angegebene Installationsverzeichnis nicht existieren, so erfolgt vorher der Hinweis: „Specified path does not exist. Create new path?". Mit „OK" können Sie das Erzeugen des neuen Verzeichnisses bestätigen, mit „Cancel" gelangen Sie zurück.

Als nächstes wird Ihre Hardware, speziell die Übertragungsrate des CD-ROM-Laufwerks analysiert und getestet. Dann gelangen Sie zurück ins DOS und Sie können mit **MOON** das Spiel starten.

Zunächst gelangen Sie aber zum Soundkarten-Setup. Dabei wird zwischen zwei Einstellungen unterschieden: „DIGITAL SOUND DEVICE" wird zum Erzeugen von Geräuscheffekten und Sprache benötigt, während „MIDI MUSIC DEVICE" für das Abspielen von Musik zuständig ist.
Zuerst müssen Sie Ihre „DIGITAL SOUND DEVICE" einstellen. Wählen Sie dazu entweder im Feld „DEVICE LIST" Ihre Karte aus und geben Sie die entsprechenden Parameter „I/O-Port", „Interrupt" und „DMA Channel" ein oder klicken Sie am einfachsten auf „AUTO DETECT" und das Installationsprogramm ermittelt diese Daten automatisch für Sie. Mit „SOUND TEST" können Sie anschließend Ihre Auswahl überprüfen. Wenn die Sprachausgabe einwandfrei war, klicken Sie auf „OK". Analog erfolgt die Einstellung der „MIDI

SOUND DEVICE“. Hier brauchen Sie jedoch nichts mehr einzustellen. Mit „SOUND TEST“ prüfen Sie die Musikwiedergabe; mit „O.K.“ bestätigen Sie die Einstellungen.

Schließlich gelangen Sie in das Menü „CONFIGURATION“. Die beiden „SOUND“-Menüs unten links haben Sie ja bereits gerade konfiguriert. Sollten Sie später eine andere Soundkarte in Ihrem Rechner verwenden, können Sie hier mit einem Klick auf „Set Sound Device“ die oben besprochenen Einstellungen erneut vornehmen.
Die Angaben in den Feldern „CD-ROM“, „MEMORY“ und „VIDEO“ wurden vom Installationsprogramm automatisch ermittelt und können nicht von Ihnen verändert werden.
Das Feld „MISCELLANEOUS“ (Verschiedenes) bietet folgende Optionen, wobei die in Klammern [] angegebenen Hotkeys die entsprechende Funktion auch während des Spiels auslösen können:

- „Captioning On/Off (Textausgabe der Sprache)“
- „Hints On/Off“ (Hinweise)
- „Walking Speed Slow/Med/Fast“ (Gehgeschwindigkeit)
- „Mouse Sensitivity Low/Med/High“ (Mausempfindlichkeit)
- „Tilt Control Normal/Reverse“ (Kippbewegung)
- „Movement Mode“ (Bewegungsmodus) - Wählen Sie hier je nach Leistungsvermögen Ihres Rechners eine geeignete Größe für das Ausgabefenster („Window Size“) von 240x180 bis 640x480 Punkten. Auch die zweckmäßige Auswahl der „Rendering Quality (High/Med/Low)“ hängt von Ihrer Rechnerpower ab. Schließlich können Sie noch den „Interactive Mode“ auf 432x324 Punkte fixieren.

DAS SPIEL

Zu Spielbeginn sehen Sie in der rechten Bildhälfte ein „Auxiliary Panel“, in dem Sie zunächst „New Game“ (Neues Spiel) anklicken. Geben Sie jetzt Ihren Namen ein und mit einem Klick auf „OK“ geht's endlich los.

Bei „Under a Killing Moon“ handelt es sich um ein Grafik-Adventure, das Sie durch Bewegen in verschiedenen Räumen, Untersuchen und Verwenden von Gegenständen sowie Gespräche mit mehreren Personen lösen können. Als Einführung in die Geschichte können Sie sich das zunächst ablaufende Intro ansehen und -hören. Mit der **RETURN**-Taste können Sie es jederzeit abbrechen und gelangen mitten ins Spiel.

Der Bildschirm besteht im Prinzip aus dem Grafikausgabefenster oben links, dem Textausgabefenster unten links und den verschiedenen Menüs rechts.

Das Spiel besitzt zwei verschiedene Modi, den „Interactive Mode“, um Gegenstände zu untersuchen und zu verwenden, und den „Movement Mode“, um sich zu bewegen. Zwischen den beiden Modi können Sie mit der **SPACE**-Taste (Leertaste) hin- und herschalten. Beachten Sie, daß die Umschaltung während einer Filmsequenz oder Unterhaltung nicht funktioniert.

Im „Movement Mode“ können Sie durch entsprechendes Bewegen mit der Maus sich in den Räumen frei bewegen. Von Zeit zu Zeit muß das Programm dabei neue Raumdaten nachladen, was durch die Ausgabe der Meldung „Loading... Please Stand By“ und einer Pendeluhr angezeigt wird und je nach Ihrer Rechner-Hardware einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Folgende Zusatzfunktionen können Sie in diesem Modus noch aktivieren:

- Durch Festhalten der **R**-Taste schaltet das Programm vom Gehen auf Laufen um.
- Mit den Tasten **Cursor Rauf** und **Cursor Runter** kann der Blickwinkel verändert werden. Mit der **TAB**-Taste gelangen Sie zurück zur Normaleinstellung.
- Die Augenhöhe kann mit den Tasten **SHIFT (links)** und **STRG** verändert werden. Mit der **E**-Taste gelangen Sie zurück zur Normaleinstellung.
- Wenn Sie die linke Maustaste drücken und festhalten, können Sie danach mit der entsprechenden Mausbewegung Ihre Position nach links bzw. rechts verändern.
- Nach Drücken der rechten Maustaste stoppt das Programm jede Ihrer Bewegungen.

Im „Interactive Mode" bietet Ihnen das Programm beim Durchsuchen der Räume automatisch die für die jeweiligen Objekte geeigneten Befehle an, nämlich: „LOOK" (Schau), „GET" (Nimm), „MOVE" (Bewege), „OPEN" (Öffne), „TALK" (Sprich) und „On/Off" (An/Aus). Wenn Sie mit Personen sprechen, können Sie in der Regel zwischen 3 Antworten auswählen, die unten rechts mit A, B und C aufgelistet werden. Bei fortgeschrittenem Spiel können Sie außerdem mit „Ask About" aus einer Liste oben rechts verschiedene Gegenstände auswählen, über die Sie sich mit der Person unterhalten möchten.

„INVENTORY" (Inventar) - Nach Klicken auf diese Karte (rote Kontrolleuchte) erscheinen oben rechts die von Ihnen mitgeführten Gegenstände. Wenn Sie einen Gegenstand anklicken, können Sie mit „EXAMINE" sich diesen ansehen, mit „USE" benutzen und mit „COMBINE" mit anderen kombinieren. „RESUME" führt Sie zurück zum Spiel.

„HINT" (Hinweis) - ruft eine Auswahl von den der jeweiligen Spielsituation zugeordneten Hinweisen auf. Beachten Sie, daß das Abrufen von Hinweisen mit 5 Strafpunkten geahndet wird.

„TEXT" - gibt alle Sprache auch als Text im Fenster unten links aus. Eine kleine blaue Kontrolleuchte signalisiert, daß die Funktion aktiv ist (entspricht der Funktion „Captioning On/Off" aus dem Konfigurations-Menü).

„TRAVEL" (Reise) - Im Laufe des Spiels können Sie sich nicht nur innerhalb von Räumen bewegen, sondern auch zu anderen Locations reisen. Nach Anklicken dieser Karte erscheinen die Ihnen zur Verfügung stehenden Reiseziele, die Sie mit „GoTo" auswählen.

„AUXILIARY PANEL" (Hilfsmenü) - Ruft eine Reihe von Untermenüs auf, nämlich:
- „NEW GAME" - Neues Spiel starten
- „LOAD" - Abgespeicherten Spielstand laden
- „SAVE" - Aktuellen Spielstand abspeichern
- „CONFIG" - Ruft das oben beschriebene Konfigurations-Programm auf.
- „CREDITS" - Zeigt die Namen der Mitwirkenden an diesem Programm.
- „INTRO" - Läßt die Einführung erneut ablaufen.
- „CLOSE PANEL" - Bringt Sie zurück ins Spiel.
- „EXIT TO DOS" - Rückkehr zum DOS nach einer Sicherheitsabfrage.

„?" - Durch Klicken auf das Fragezeichen am unteren Bildschirmrand rufen Sie das umfangreiche Hilfeprogramm auf, das Ihnen nach Sinngruppen sortiert die komplette Bedienung des Programms erläutert.

Hier noch eine Zusammenfassung der während des Spiels möglichen Funktionstasten:

F1 (oder **?**)	Aufruf des Hilfe-Systems
F2, **F3**, **F4**	Wechsel der Bildschirmauflösung zwischen Hi-Res, Med-Res und Lo-Res
F5 (oder **X**)	Textausgabe der Sprache an/aus
F7, **F8**	Kippbewegung normal/umgekehrt
F10, **F11**, **F12**	Gehgeschwindigkeit langsam/mittel/schnell
SPACE	(Leertaste) Umschalten zwischen Interactive und Movement Mode
P	Pause während einer Filmsequenz
1 ... 0	Größe des Ausgabefensters verändern von 240x180 bis 640x480

Interactive Mode

I	Aufruf des Inventory(Inventar)
N	Aufruf des Hint(Hinweise)-Systems
V	Aufruf des Travel(Reise)-Systems
Bild↑	Gehe zur vorherigen Seite des Inventory oder beim „Ask About“
Bild↓	Gehe zur nächsten Seite des Inventory oder beim „Ask About“
=	Aufruf des COMBINE-Bildschirms beim Inventory
E	Examine (Untersuche) einen Gegenstand des Inventars
-	Gehe zur vorherigen Seite des Textes im Textfenster
+	Gehe zur nächsten Seite des Textes im Textfenster
L	Look (Schau)
G	Get (Nimm)
M	Move (Bewege)
O	Open (Öffne)
T	Talk (Sprich)
F	On/Off (An/Aus)

Auxiliary Panel (Hilfsmenü)

P	Öffne das Auxiliary Panel (Hilfsmenü)
C (oder **ESC**)	Schließe das Auxiliary Panel (Hilfsmenü)
N	Neues Spiel starten
L	Abgespeicherten Spielstand laden
S	Aktuellen Spielstand abspeichern
O	Ruft das oben beschriebene Konfigurations-Programm auf
I	Läßt die Einführung erneut ablaufen
R	Zeigt die Namen der Mitwirkenden an diesem Programm
E	Rückkehr zum DOS nach einer Sicherheitsabfrage

Conversations (Unterhaltungen)

A, B, C	Wähle Antwort A, B oder C

Movement Mode

A	Schau 30° nach links
S	Schau 30° nach rechts
Y	Schau nach hinten
Q	Schau 90° nach links
W	Schau 90° nach rechts
D	Schau 30° nach unten
F	Schau 30° nach oben